# KÄMPFEN!

Im Verlauf eines Kampfes greifen sich eure Kämpfer gegenseitig an, blocken Angriffe, heilen sich, sammeln Stärke und führen noch viele weitere spektakuläre Aktionen aus! Und währenddessen helfen sie sogar noch ihrem Partner!

## LEBENSPUNKTE (LP)

Der **Lebenspunktemarker** zeigt die **LP** deines Kämpfers an und bewegt sich auf der **Lebenspunkteleiste** auf und ab, wenn dein Kämpfer Angriffe einsteckt oder sich heilt. Doch Vorsicht: Befindet sich der Marker am Ende des Zuges auf dem KO-Feld, wurde dein Kämpfer **KO** geschlagen und du verlierst den Kampf (→ „Ende des Spiels“, S. 15)

Ein LP-Marker kann niemals unter das letzte Feld der Leiste sinken. Sobald der Marker das letzte Feld erreicht hat, werden weitere LP-Verluste ignoriert.

Zudem kann ein Kämpfer niemals mehr LP haben als sein Maximum, also die höchste Zahl auf seiner Lebenspunkteleiste. Alle weiteren LP (wie z. B. durch Heilung) werden nach Erreichen dieses Maximums ignoriert.

Die Symbole, die auf den Lebenspunkteleisten vorkommen, sind auf den Seiten 12 und 13 beschrieben.

## STÄRKE

Die **Stärke** deines Kämpfers bestimmt, wie viele **LP** dein Gegner verliert, wenn dein Kämpfer eine **Angreifen-Aktion** ausführt (→ „Angreifen“, S. 10).

Bestimmte Aktionen können die Stärke eines Kämpfers im Verlauf eines Kampfes erhöhen oder verringern (→ „Stärke erhalten/verlieren“, S. 10), aber **Stärkewürfel werden nicht „verbraucht“, wenn ein Kämpfer angreift.**

**HINWEIS:** Das Basisstärke-Symbol auf den Kämpfertableaus wird nur bei der Spielvorbereitung verwendet. Sobald die Stärkewürfel platziert wurden, spielen das Symbol und dessen Zahl keine Rolle für den weiteren Kampf.

Wenn ein Kämpfer angreift, entspricht die Stärke seines Angriffs der Anzahl der Würfel, die er zu **Beginn dieses Zuges** in seinem Stärkepool hat (→ „Angreifen“, S. 10). Würfel, die **während dieses Zuges** hinzugefügt oder entfernt werden, beeinflussen nicht die Stärke des Angriffs.

**BEISPIEL:** Stefan spielt den ***Golem***, der zu Beginn des Zuges 3 Stärke hat. Er spielt *Lehmfaust*, einen einfachen Angriff. Im selben Zug wird er angegriffen und verliert 2 LP, was ihm 1 Stärkewürfel durch ein Symbol auf seiner LP-Leiste einbringt (→ S. 12). Die Stärke seiner *Lehmfaust* ist dennoch 3, nicht 4.

**WICHTIG:**

- **Ein Angriff mit einer Stärke von 0 gilt trotzdem als ausgeführt – auch wenn der Gegner dadurch keine LP verliert.**
- **Die Stärke kann niemals unter 0 sinken.**
- **Im seltenen Fall, dass die Stärkewürfel nicht ausreichen, helft euch bitte mit geeignetem Ersatz.**

## STANDARD-AKTIONEN!

Alle Aktionen auf den Kampfkarten sind **verpflichtend** – du darfst keine Aktion auf einer gespielten Karte ignorieren, selbst wenn sie nichts nützt oder im schlimmsten Fall sogar schadet!

## ANGREIFEN

Wenn du einen Angriff spielst, verliert der **aktive Kämpfer** deines **Gegenübers** so viele **LP**, wie die **Stärke deines Kämpfers** zu **Beginn des Zuges** betrug (→ „Stärke“, S. 9), und bewegt seinen LP-Marker entsprechend viele Felder auf seiner LP-Leiste nach unten.

**HINWEIS:** Hat ein Angriff NICHT den aktiven Kämpfer deines Gegenübers zum Ziel, steht das konkret auf der Karte.

**BEISPIEL:** Stefans aktiver Kämpfer ist der ***Golem***, weil er dessen *Lehmfaust* gespielt hat. Sein Gegenüber ist Vero mit ***Mordred*** als aktivem Kämpfer, weil sie *Dunkle Macht* gespielt hat. Die ***Golem***-Karte ist ein Angriff. Die Stärke des ***Golems*** ist 3, weshalb Vero ***Mordreds*** LP-Marker um 3 Felder nach unten bewegt. ***Mordreds*** Karte gibt ihm 1 Stärkewürfel, den Vero aus dem Vorrat in ***Mordreds*** Stärkepool legt.

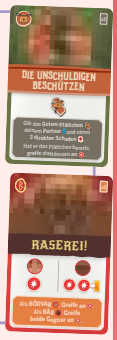
## DIREKTER SCHADEN

Direkter Schaden ist ein LP-Verlust in Höhe der Zahl, die auf dem Symbol angegeben ist. **Dies ist kein Angriff und wird daher nicht von Blocken-Aktionen** (→ S. 11) oder anderen Effekten beeinflusst, die durch Angriffe ausgelöst werden.

Dieser LP-Verlust wird von **Stopps** auf der Lebenspunkteleiste unterbrochen (→ S. 13) und löst alle Symbole aus, die der LP-Marker erreicht oder überschreitet (→ „Symbole auf der LP-Leiste“, S. 12).

Falls im selben Zug direkter Schaden und ein Angriff zugefügt wird, wird der Wert des direkten Schadens einfach zur Stärke des Angriffs hinzugerechnet.

**BEISPIEL:** Stefans aktiver Kämpfer ist der ***Golem*** und er spielt *Die Unschuldigen beschützen*: Er gibt das Plättchen seinem Partner und nimmt dadurch 3 direkte Schaden. Im gleichen Zug spielt Daria *Raserei* von ***Bödvar*** und greift mit 3 Stärke an. Der direkte Schaden wird zum Angriff hinzugerechnet, was einen LP-Verlust von 6 für den ***Golem*** bedeutet!




Falls direkter Schaden und ein Angriff kombiniert, aber geblockt werden, wird nur der Angriff geblockt – **der direkte Schaden wird trotzdem zugewiesen.**

## MEHRFACHE ANGRIFFE

Ist ein Kämpfer das Ziel von Angriffen aus verschiedenen Quellen ist (zum Beispiel von seinem Gegner und dessen Partner), gilt dies als **ein einziger Angriff**, bei dem die Stärke beider Kämpfer zu einem Gesamtwert zusammengerechnet wird.

## STÄRKE ERHALTEN/ VERLIEREN

Füge deinem Stärkepool so viele Stärkewürfel hinzu bzw. entferne sie, wie angegeben.

**Nicht vergessen:** Stärke, die während eines Zuges hinzugefügt oder entfernt wird, beeinflusst keine Aktionen, die im selben Zug ausgeführt werden.

## PARTNER-SYMBOL

Dieses Symbol zeigt an, **dass dein Partner in irgendeiner Weise in die Aktion involviert ist.**

Ein Stärkezuwachs mit dem Partner-Symbol bedeutet, dass dein Partner **1 Stärkewürfel** erhält.

Ein **Angriff**, den dein Partner ausführt, würde so aussehen:

## BLOCKEN

Wehre **alle** Angriffe ab, die in diesem Zug von deinem Gegner und/oder seinem Partner ausgeführt werden – unabhängig davon, ob sie einzelne oder mehrere Kämpfer zum Ziel haben. Block-Aktionen wehren keine anderen Effekte ab, auch **keinen direkten Schaden** (wie zuvor erklärt).

### BONUSAKTION

Jeder Block gewährt eine Bonusaktion, falls er mindestens einen Angriff erfolgreich abgewehrt hat (→ „Erfolg“, S. 12).

Die Bonusaktion eines erfolgreichen Blocks steht auf der Karte und wird höchstens **einmal pro Zug** aktiviert, egal wie viele Angriffe geblockt wurden.

- Wie zuvor erklärt, gilt ein Angriff mit einer Stärke von 0 trotzdem als Angriff und aktiviert daher die Bonusaktion, falls er erfolgreich geblockt wird.

**NICHT VERGESSEN:**
Alle Kartenaktionen sind **verpflichtend**. Du darfst eine Aktion auf einer gespielten Karte nicht ignorieren oder überspringen.

## PARTNER-SYMBOL DES GEGNERS

Dieses Symbol bei einer Aktion zeigt an, **dass ihr Effekt auf den Partner deines Gegners wirkt.**

Ein Angriff gegen den Partner deines Gegners würde so aussehen:

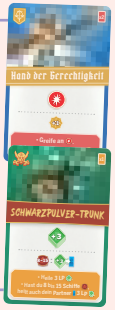
## HEILEN

**Du erhältst die angegebene Anzahl LP.** Bewege deinen **LP-Marker** um so viele Felder auf der **LP-Leiste** nach oben.

Falls eine **Heil**-Aktion gespielt wird und der Kämpfer gleichzeitig **LP** verliert, bewege den LP-Marker **um die Differenz zwischen Heilung und LP-Verlust.**

Sobald der LP-Marker eines Kämpfers das -Feld erreicht, kann er nicht mehr geheilt werden.

**BEISPIEL:** Stefan spielt *Hand der Gerechtigkeit* von ***Jeanne***. Sie greift ***Ching Shih*** mit 2 Stärke an, die ihrerseits den *Schwarzpulver-Trunk* für +3 Heilung gespielt hat. Damit heilt ***Ching Shih*** 1 LP (3 Heilung – 2 Angriff = +1 LP).




**WICHTIG:** Stopps auf der Lebenspunkteleiste (→ S. 13) unterbrechen erhaltene Heilung. Wenn du zum Beispiel +3 Heilung erhältst, das nächste Feld auf der Leiste jedoch ein Stopp ist, erhältst du nur 1 LP.

## -1 : +1 ÜBERTRAGEN

Übertragen bedeutet, etwas von einem Kämpfer an einen anderen zu geben.

Die Symbole in der Überschrift geben z. B. an, dass der **aktive Kämpfer 1 Stärke** auf seinen **Partner** überträgt – er nimmt also 1 Stärkewürfel aus seinem Stärkepool und legt ihn in den Stärkepool seines Partners.

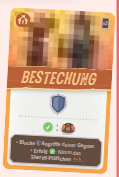
Du musst immer so viel wie möglich von der geforderten Menge übertragen, aber natürlich nicht mehr, als du tatsächlich besitzt. Sollst du zum Beispiel 2 Stärkewürfel übertragen, hast aber nur 1, dann überträgst du diesen einen.

## AUFHEBEN

Die **Karte des gegnerischen Kämpfers** wird vollständig **ignoriert** und hat **keine Wirkung**.

## ERFOLG

Dieses Symbol zeigt an, dass eine Bonusaktion ausgelöst wird, falls die Hauptaktion der Karte erfolgreich abgeschlossen wurde. Diese Bonusaktion gilt als **gleichzeitig** mit den „Hauptaktionen" der Karten ausgeführt.




Falls die obige Karte erfolgreich einen Angriff blockt, erhält die ***Wilde Meute*** das **Sheriff-Plättchen** zurück.

Hier heilt ***Jeanne*** so viele **LP**, wie sie **Stärke** hat – aber nur, falls der Angriff erfolgreich ist (also nicht geblockt wurde). Wird sie im selben Zug angegriffen, in dem sie diese Karte spielt, zieht sie den Wert der Heilung vom Wert des Angriffs ab.

## SYMBOLE AUF DER LP-LEISTE

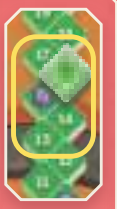
Immer wenn der **LP-Marker** eines Kämpfers ein Feld mit einem **Symbol** (das kein **Stopp** ist) erreicht oder überschreitet, wird die zugehörige Aktion ausgeführt, **sobald alle LP-Marker ihre Bewegung beendet haben.**

Falls der **LP-Marker eines Kämpfers** mehrere Symbole überschreitet, werden sie alle gleichzeitig aktiviert, sobald der LP-Marker seine Bewegung beendet hat.

Falls sich der **LP-Marker** zu Beginn eines Zuges bereits auf einem Feld mit einem Symbol befindet, wird es nicht aktiviert, wenn der Marker das Feld verlässt.

**AKTIVIERUNG:**
Die Symbole werden aktiviert, wenn sich der Marker nach oben oder unten bewegt. Dies kann mehrfach in derselben Runde oder unter Umständen sogar mehrfach im selben Zug passieren.

**BEISPIEL:** Stefan spielt den ***Golem***. Er verliert 2 LP und bewegt den LP-Marker des ***Golems*** von 16 auf 14. Da der Marker dabei ein Stärkezuwachs-Symbol überschreitet, erhält der ***Golem*** 1 Stärkewürfel.



Im nächsten Zug wird der ***Golem*** von seinem Partner ***Wong Fei-Hung*** um 1 LP geheilt, weshalb Stefan den LP-Marker um 1 Feld nach oben bewegt.

Weil der Marker das Feld mit dem Stärkezuwachs-Symbol erreicht, erhält der ***Golem*** einen weiteren Stärkewürfel! Verlässt der Marker das Feld in einem späteren Zug, wird das Symbol nicht erneut ausgelöst.